# Hoved på et fad

En grotesk og dekadent røverhistorie fra renæssancens Venedig.

Morten 'Solskin' Hansen

Viking-con 2017

# Indholdsfortegnelse


Indledning....4
Forventningsafstemning....5
Setting og stemning:....5
Baggrundsmusik....5
Værktøj: ....5
Om denne tekst: ....5
Regler....6
Fordeling af kortene:....6
Kortenes værdi:....6
Trækning af kort:....6
Resultatet er lige....7
Trumf: ....7
Billedkort og skæbnekort ....8
Billedkort:....8
Skæbnekort:....8
Særlige situationer:....10
Kamp:....10
Manøvrer:....11
Andre typiske udfordringer:....13
Spillerne....14
Fem spillere:....14
Færre spillere:....14
Tråde....15
Handelskrigen....15
En kærlighedshistorie....16
De andre kærlighedsrelationer:....16
En spøgelseshistorie....16
En fortryllet historie....18
Et trekantsdrama....21
Mistænksomhed....22
Svag mistænksomhed....22
Alvorlig mistænksomhed....22
Stærk mistænksomhed....22

Gennemskuet....22
Hvis nu….....23
Hvis en spiller bliver hårdt såret:....23
En spiller dør....23
Begivenheder giver spillet en ny drejning: ....23
Hvis tyvene er uheldige og bliver afsløret....23
Spillet ikke går hurtigt nok....23
Hvis spillet er ”for nemt” og bliver for hurtigt færdigt....24
Forløb....24
Fredag: ....24
Følg Fernando til havnen....24
Følg Signora Isabella til marked ....25
Søg arbejde i huset....25
Undersøge huset udenfor....25
Fernando på bordelbesøg....25
Lørdag....26
Jagten....26
Signora Isabellas opgaver....26
Forberedelser til maden....27
Natterend ....27
Søndag – fødselsdagen....27
Huset....28
Stuen:....29
Første sal....30
Anden sal....32
Loftet:....32
Afslutning....33
Komme væk fra huset:....33
Belønningen:....33

# Indledning

Venedig, 1488 – solen står snart op. I et baglokale til en beværtning i en af de mere forfaldne kvarterer, har tyvelaugets oldermand sat jer i stævne. Han er en slidt mand. Pinestraf, sult, nedværdigelser og dårlig vin har sat sine spor. Men i det slidte ansigts rynker skjuler der sig et par levende øjne, der raser af tørst på retfærdighed, oprør, hævn og ravage.

*"En af vores søstre, et medlem af lavet, tiggersken Amalie Skinsot er død – slået ned som en syg hund. Sidste uge arbejdede hun tæt ved, Santa Katarinakirken, da Cecilia de Belcadiz, datter af købmanden Fernando de Belcadiz, kom gående med sine tjenere og venner. Hun er berygtet for at være en ondsindet snob ud over det sædvanlige, men denne dag gik hun over stregen. Måske for at vise sig for sine venner, sparkede hun Amalies tiggerskål ud af hendes hånd, så skillingerne fløj i alle retninger. Amalies temperament løb af med hende, og hun råbte "Gid alle Satans faldne engle vil stoppe alverdens dukater op i røven på dig, så du kan lære hvad penge er værd!". Hvorefter hun kastede skarn fra gaden efter hende, og ramte hende i hovedet. Hun prøvede at løbe, men blev fanget af tjenerne, der bragte hende til rådhuset, hvor en skindomstol på få øjeblikke fik hende dømt, og næste øjeblik blev hun tævet og derefter hængt.*

*Byens rige svin skal vide, at sådan kan man ikke handle. De skal vide, at retfærdigheden venter på dem. Derfor vil jeg beder jer løse følgende opgaver:*

*På søndag har Cecilia de Belcadiz fødselsdag. Sørg for, at Fernando de Belcadiz får sin egen datters hoved serveret på et fad til hendes egen fødselsdagsfest!*

*Her er et kort over Venedig. Her ved ringen tæt ved ved Grand canal ligger huset. Og når I er færdige, så søg til området ved et af de to kryds. Der vil være nogen der kan hjælpe jer med at forsvinde.*

*Her har I et kort over huset, sådan som arkitekten har tegnet det.*

*Nu er natten snart morgen og fredagen vågner. Jeg vil foreslå I besøger huset og undersøger mulighederne for at infiltrerer det. Tyvelavet kan på kort tid lave falske anbefalinger, gildepapirer og andre dokumenter, hvis I får brug for det. Bare giv besked. Lørdag burde I være indenfor, og kunne arbejde på at finde ud af, hvordan I kan fuldføre jeres plan. Det bliver ikke nemt, men det bliver en god mulighed for ikke kun at få hævn på en lavssøsters vegne, men også bevise jeres egne evner, og som tak vil vi tilbyde jeres indbringende og magtfulde positioner i lavet.".*

*Amalie har altid været en god søster af lavet. Hun har altid bragt gode penge til lavet, han altid holdt ord og ikke afsløret nogen trods pinlige forhør. Og adskillige gange har hun personligt udført farlige opgaver for lavet. Hævn hende!*

*Bagefter vil I nok få brug for at gå under jorden. Enten kan I søge ly i gyderne i disse kvarterer hvor vi er nu, eller i kvarteret på den anden side af kanalen i forhold til huset – et medlem vil stå parat til at skjule jer i et af husene, hvis kommer hertil.*

*Hvis I støder på noget guld, så kan I selvfølgeligt forsyne jer. Men pas på det ikke ødelægge jeres mission. Og prøv at undgå at slå nogen ihjel – men det kan jo selvfølgeligt blive nødvendigt.*

*Må Kalina velsigne jeres færd."*

# Forventningsafstemning

Spillere og spilledere skal være bekendte med og enige om følgende:

Dette scenarie er en scene, hvor I sammen med spillederen fortæller en spændende, grotesk og sjov historie. Det trækker på investigation-spillet, men opgaven er ikke at løse et mysterium, og der er ikke én måde at klare scenariet på, og den hurtigste måde er ikke nødvendigvis den nemmeste. I huset vil I møde mange mennesker med forskellige historier og forskellige stærke og svage punkter. Infiltrer det, saml information og udnyt det. Men det er ikke meningen, at alle enderne skal mødes eller at spillerne død og pine skal følge enhver tråd i historien. I bør bruge de personer og de begivenheder, der passer ind i jeres plan eller som I synes er interessante og lade andre tråde ligge.

Tempoet bør være højt. Tænk jer ikke for meget om, skønt der er masser af muligheder at overveje. Følg jeres idéer og kast jer ud i det! Tag chancer og prøv ting af.

Hold koncentrationen på spillet: Telefoner og anden elektronik skal være på lydløse og i taskerne.

Prøv at følg jeres skæbne – dvs. brug de skæbnekort I får.

## Setting og stemning:

Spillet foregår som sagt i Venedig i 1488. Følgende kan hjælpe på at sætte stemningen:

- Tiltal folk høfligt og formelt, og brug italienske titler: Signor (hr), Signora (Fru) og Signorina (frøken).
- Brug gerne lidt ilatienske fraser: Godmorgen/dag: Boungiorno. Farvel: Arrivederci. tak: grazie. Værsgo: Prego. Skål: Saluti.
- Europa er stadigt katolsk. Sværg ved helgener, slå korsets tegn osv.
- Columbus har ikke fundet amerika: Ingen kartofler og ingen tobak.

## Baggrundsmusik

Det anbefales at spille noget insisterende italiensk dansemusik fra renæssance. Jeg har fx fundet pladen ”early venetian lute music” på spotify og youtube.

## Værktøj:

Et deck tarotkort. Alle tarotkort kan bruges, men dette spil tager udgangspunkt i det såkaldte Rider Waite spil. Andre ældre tarokspil fx Marsailes og Visconti er sikkert ligeså godt. Jeg synes ikke det bør blive for ”New age”.

Alle deltagere bør have blyant og viskelæder.

## Om denne tekst:

Dette eventyr har en masse personer og begivenheder som der skal holdes styr på. Jeg forventer ikke at du som spilleder kan holde styr på alle personer og tråde, så jeg har forsøgt at lave en fornuftig opbygning af scenariet, så det er nemt at finde rundt i.

De første kapitler skal læses grundigt. Afsnittende forløb og huset kan læses mere overfladisk og bruges til at slå op mens man spiller.

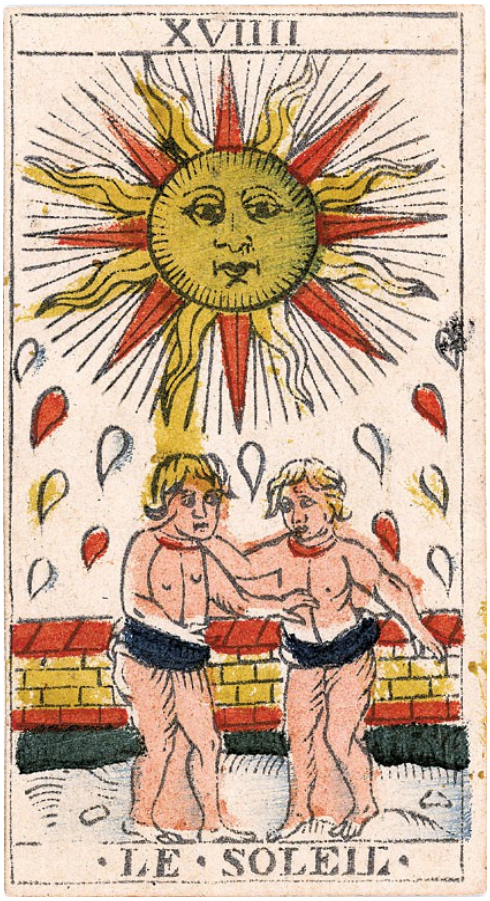
NPC-erne er i et hæfte for sig selv. Du bør sætte dig grundigt ind i Di Belcadizfamilien og de nærmeste, resten kan man slå op i hvis det bliver nødvendigt.

Det kan være en god idé at bruge nogle post-its som bogmærker, så man hurtigt kan finde den tråd og de personer, der er relevante.

Jeg håber det vil være sjovt og inspirerende at læse dette scenarie. Det meste du læser kommer nok ikke i spil, når du afvikler det, men måske kan det inspirere dig til en anden gang...

# Regler

Der er ingen terninger i dette spil, i stedet skal man bruge et sæt tarotkort.




## Fordeling af kortene:

Et kortspil indeholder 78 kort. (Hvis der mangler kort i kortspillet, er det ikke et stort problem).

Hver spiller får udleveret 10 kort, og spillederen beholder resten. Ingen må se på kortene og de lægges i en bunke foran hver spiller.

I situationer, hvor det er nødvendigt, trækker en spiller eller spillederen det øverste kort.

Når et kort er brugt, lægges det i afkastbunken med ansigtet nedad.

Når en spiller eller spilleder har brugt alle sine kort, får man 10 kort fra spillederens bunke. Når spillederens bunke er tom, blander han afkastbunken og dette er nu spillederens bunke.

## Kortenes værdi:

Kortene 2-10 har værdierne som påskrevet.

Skæbnekortene har værdi som påskrevet. Fra 0 til 21

Billedkort: page: 11 knight: 12 queen: 13 king: 14 ace: 15

## Trækning af kort:

Hvis man vil udføre en handling, hvor resultatet ikke er givet på forhånd, skal man trække det øverste kort i ens bunke. Der kan være to situation:

- Situation uden modpart.
- Situation med modpart.

**Situation uden modpart:** Spillederen fortæller, hvor svær situationen er ud fra nedenstående tabel. Derefter trækker spilleren et kort, og hvis kortets værdi er over sværhedsgraden, lykkes det. Spilleren kan vælge ikke at foretage handlingen, efter han er bekendt med sværhedsgraden.

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Meget let | | let | | middel | | | svært | | meget svært | | | umuligt | |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |

**Situation med modpart:** Dvs. situationer, hvor genstanden for ens handling er en anden ufrivillig person. Det kan være angribe, lyve, intimidere, lommetyveri osv. Begge parter trækker et kort, og hvis værdien er  højere end modstanderens, lykkes ens hensigt.

## Resultatet er lige

Hvis resultatet er lig med modstanderens eller sværhedsgraden, må tyven kigge på kortet i 15 sekunder. Hvis han i tegningerne i kortet kan finde noget, der kan retfærdiggøre, at handlingen lykkes, så lykkes det. Ellers lykkes det ikke. Det er alene op til spillederen at afgøre om tolkningen er i orden, han behøves ikke at diskutere eller retfærdiggøre sin beslutning. Det bør være undtagelsen, at det lykkes! **Højst** hver anden gang.

*Fx: en tyv forsøger at overtale en person til at gøre noget. Tyven trække syv koppe og modstanderen trækker syv sværd. Lige! Tyven kigger på kortet, og ser hurtigt at der er nogle vinstokke på kortet. "Jeg lykkes, fordi jeg netop drukket et glas vin, og det har gjort mig charmerende!"*

## Trumf:

Hvis man er særligt god til noget, eller hvis situationen fordrer det, kan en "kulør" i spillet blive trumf. Hvis man trækker en trumf, må man trække endnu et kort, og lægge værdierne sammen.

*Fx: Rilmert vil forsøge at dirke en lås op, sværhedsgrad 9. Det fremgår af hans karakterblad, at det er han særligt god til. Han trækker et kort: 2 pentagrammer. Fordi kuløren er pentagram, må han trække igen: 8 sværd. 2+8=10 > 9. Det lykkes.*

| **Trumf:** | **Hvornår?** |
|---|---|
| Pentagram og stav: | Tyven er særligt god til det (Fremgår af spillerhandout) |
| Sværd | Modstanderen er svag overfor denne påvirkning (Fremgår NPC oversigten) |
| Kop | Modstanderen er fuld |

Hvis man trækker en trumf, men allerede har succes, må man ikke trække flere kort.

*Fx: Simion forsøger at overtale en person, der er fuld, til at gøre noget for ham. Han trækker 9 kopper. Hans modstander trækker 6 sværd. Da Simion har trukket kopper, måtte han forsøge at forbedre sit træk, ved at trække et kort til. Men da han allerede har succes (9>6), skal han ikke trække flere kort.*

# Billedkort og skæbnekort

Hvis man trækker et billed- eller skæbnekort, skal man umiddelbart bruge den værdi kortet har, i forhold til den gerning man vil i gang med – motivet spiller i første omgang ingen rolle. Men derefter må man lægge kortet med forsiden opad foran sig. (Hvis man umiddelbart kan bruge kortets funktion, er man også velkommen til det). Kortene kan derefter bruges i særlige situationer. Når kortet er brugt, skal det lægges tilbage i afkastbunken.

Man må ikke have mere end tre billed- eller skæbnekort foran sig på en gang. Har spilleren tre kort, og trækker et billed/skæbnekort, kan han vælge at bruge det med det samme. Hvis han ikke kan det, eller ikke ønsker det, ryger kortet i afkastbunken.

Spillederen kan hverken bruge billedkort, skæbnekort eller muligheden for at fortolke på kortet ved et lige resultat. Hvis spillederen på en NPC's vegne trækker et skæbnekort (men ikke billedkort), skal han umiddelbart anvende kortets værdi, og så lægge skæbnekortet foran sig. Hvis en spiller får et es, må han bruge esset til at tage en af de skæbnekort spillederen har foran sig. Spillederen kan godt have mere end tre kort liggende foran sig.

## Billedkort:

**Page:** Kan bruges til at forhøje værdien af det sidst trukne kort med to point – og på den måde måske redde et knebent resultat. Et kortet trumf, må man lægge fem til.

**Knight:** Ridderen kan bruges i kamp som angreb, manøvre eller forsvar. Værdien vil være 12. Er kortet trumf, må man trække endnu et kort og lægge værdien til 12.

**Queen:** Dronningen kan bruges i enhver situation man er god til – fremgår af spillerhandout. Værdien er 13. Er kortet trumf, må man trække endnu et kort og lægge værdien til 13.

**King:** Kortet kan bruges til at give, bytte eller tage et skæbnekort/billedkort fra en andens spillers bord.

**Ace:** Kortet kan bruges til at tage et billed/skæbnekort fra spillederen

## Skæbnekort:

Skæbnekort giver ofte sikker succes i situationer, hvor man ellers skulle have trukket et kort. Det betyder dog ikke, at man kan gøre hvad man vil – betragt resultatet som 15. Nogle skæbnekort har andre effekter.

0 **The fool:** Sikker succes hvis man vil underholde og fange en gruppe menneskers opmærksomhed og påvirke deres humør.

I **The magician:** Sikker succes i situationer, der involverer trolddom. Evne til at kunne forstå eller udøve trolddom. En person der har dette kort på sit bord, vil have en særlig sans for det overnaturlige, uden at personen bruger kortet på det.

II **The High Priestess:** Spilleren må se på alle kortene i spillederens bunke i 10 sekunder. Han må ikke skrive noget ned og han må ikke vise dem til de andre, men gerne fortælle det til andre, når de ti sekunder er gået. De må selvfølgeligt heller ikke skrive det ned.

III **The Empress:** Spilleren må trække et valgfrit brugt kort fra afkastbunken.

IV **The Emperor**: Sikker succes, hvis man med autoritet i stemmen vil kommandere med nogen.

V **The Hierophant:** Sikker succes, hvis han forsøger at bruge religiøse eller religiøst-moralske argumenter.

VI **The Lovers:** Sikker succes i situationer, der omhandler kærlighed.

VII **The Chariot:** Sikker succes, hvis man ønsker at indhente eller flygte fra nogen.

VIII **Strength:** Sikker succes i situationer der kræver stor fysisk styrke, fx løfte eller skubbe. En dør kan slås ind.

IX **Hermit:** Sikker succes i situationer, hvor man ikke ønsker at blive set.

X **Wheel of Fortune**: Spilleren må se på alle kortene i sin egen bunke i ti sekunder. Derefter må han ikke se i kortene. Han må ikke skrive noget ned og han må ikke vise dem til de andre. Han må dog gerne fortælle de andre, hvilke kort der er i hans bunke, når de ti sekunder er gået. (De må selvfølgeligt heller ikke skrive det ned)

XI **Justice:** I en situation med modpart, kan spilleren, efter at de begge har spillet deres kort, bytte kort med modparten. Dette kan bruges både offensivt og defensivt.

XII **The Hanged Man:** hvis du er fanget, kan du bruge dette kort til på mirakuløs vis slippe ud af dit fangeskab.

XIII **Death:** Et angreb eller en farlig situation medfører døden for en person, *eller* hvis du dør, kan du bruge dette kort til at sikre, at du alligevel mirakuløst overlever – måske blev ramte armbrøstbolten der blev skudt imod dig stoppet af en knap?

XIV **Temperance: S**ikker succes hvis man vil dirke en dør

XV **The Devil:** Sikker succes, hvis du ønsker at overbevise nogen om at begå en alvorlig synd (hor, drab, hovmod).

XVI **The Tower:** Sikker succes ved fald eller klatring.

XVII **The Star:** Sikker succes, hvis man kender ofrets stjernetegn.

XVIII **The Moon:** Sikker succes hvis man lyver.

XIX **The Sun:** Sikker succes hvis man vil gennemskue om noget er sandt, eller hvis man vil overbevise en person om noget, som faktisk er sandt.

XX **Judgement:** Sikker succes, hvis modparten i situationen synder (fx begær, løgn, vrede, griskhed, hovmod)

XXI: **The World:** Spillerne må se det øverste kort i deres egen bunke, samt i spilleredens bunke.

*Fx: En spiller trækker et kort, da han forsøger at liste sig forbi en vagt. Spillederen trækker på vagtens vegne "I - the magician". Spilleren trækker "V – the hierophant". Spilleren har succes, da 5 er mere end 1, og kommer forbi vagten.*

*Senere møder spilleren en person, der vil har planer om at stjæle. Spilleren forsøger at bevise personen om det syndige han har gjort, for at få ham til at hjælpe spilleren. I stedet for at trække et kort for at se, om det lykkes, bruger han sit kort "V – the hierophant", og dermed lykkes hensigten.*

*I en anden sammenhæng ønsker spilleren at klatre fra en etage til en anden. Her trækker han sværd es. Det lykkes over al forventning. Han bruger derefter kortet til at få "I - the magician", som han håber at kunne få brug for.*

# Særlige situationer:

## Kamp:

I en kamprunde kan man gøre tre ting i valgfri rækkefølge:

- Løbe.
- Angribe.
- Undvige et angreb.

Ved et angreb laver angriberen et angreb og den angrebne trækker et undvige kort. Hvis angriberen kort er højere en den angrebnes, og hvis resultatet er 7 eller højere, rammer man. Skaden afhænger af, hvor højt kort angriberen har trukket og hvilket våben man bruger, som det fremgår af denne oversigt:

| | Ubevæbnet | Kniv/pil/bolt | Sværd | Stump våben | Manøvre |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 til 6 | Rammer ikke | | | | Ingen succes |
| 7 til 10 | Slået ud | Let såret | Let såret | Slået ud | Begrænset succes |
| 11 til 12 (Page, knight) | Slået ud i 2 runder | Let såret | Hårdt såret | Besvimet 2 minutter | Nogen succes |
| 13 til 14 (Queen, knight) | Besvimet 2 minutter *eller* overmandet | Hårdt såret | Død | Besvimet, 15 minutter | Stor succes |
| 15 (Ace) eller | Besvimet 15 minutter | Død | Død | Død | Stor succes + |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| højere | *eller* overmandet og gjort lydløs | | | | ekstra effekt |

**Skader:**

- **Slået ud:** En person der er slået ud, kan kun gøre én af de tre ting man normalt kan gøre. Fx kun løbe, men ikke angribe eller forsvare sig.
- **Let såret:** En person der er let såret, får -1 til alle fysiske aktiviteter – både offensiv og defensiv. Bliver man let såret igen, lægger man -1 til. Man kan max få -3. Bliver man let såret derefter, betragtes man som hårdt såret. Personen vil kunne skjule sine skader med bandager, men det kræver ofte førstehjælp og rent tøj. Efter en nat må man ignorere
- **Hårdt såret:** En person der er hårdt såret er meget svækket. Alle korts værdi halveres, og han kan ikke forsvare sig i kamp. Ofret kan ikke skjule sine smerter og sår.
- **Død:** Den ulyksagelige falder bevidstløs om, og hjertet holder op med at slå efter få minutter. Se ”hvad hvis nu...”.

**Flere angribere:** Hvor mange der kan angribe på en gang, handler om omstændighederne. På en smal gang kan kun en angribe, medmindre der står en på hver side. Med rygges mod en mur kan to angribe.

Den angrebne kan kun forsøge at undvige et angreb pr runde. Han vælger selv hvilket angreb.

**Rustning og anden forsvar:** En rustning giver sword som trumf og et skjold giver cups som trumf, når man forsøger at undvige. Andre fordele, fx at man står højere en angriberen eller at man gemmer sig bag noget for at undgå et skud, kan også en en trumf.

# Manøvrer:

Måske vil tyven noget andet end at såre fjenden? Heltene kan bruge deres angreb på en af følgende manøvrer, hvor udfaldet afhænger af hvilket kort han har trukket:

*Fx: En helt ønsker at slå sværdet ud af modstanderens hånd. Han trækker 7 stave og modstanderen trækker 2 sværd. Skønt tyven har trukket højere end modstanderen, lykkes det stadigt ikke, fordi han kun havde trukket en 7. Kan skal trække et billedkort OG det skal være mindre end modstanderens modtræk, for at det lykkes. Ville han lave en mindre kompliceret manøvre, fx skubbe, ville han have haft en begrænset succes.*

**Passere:** Tyven kommer forbi modstanderen, på trods af at der er dårlig plads, fx på en gang.

Begrænset succes: tyven kommer om på den anden side af modstanderen, men kan ikke fortsætte sit løb på den anden side.

Nogen succes: tyven kan løbe videre den anden side.

Stor succes: tyven får på skubbet modstanderen, så denne bliver forsinket.

**Afvæbne:** tyven slår våbnet ud af hånden på en modstander:

Nogen succes: Modstanderen taber sit våben, og der landet lige for modstanderens føder.

Stor succes: Modstanderens taber sit våben inden for rækkevidde af tyven.

Ekstra effekt: Tyven får umiddelbart fat i våbnet.

**Skubbe:** Tyven vil skubbe personen i en retning, fx ned ad en trappe.

Begrænset succes: Modstanderen skubbes et par skridt bagud.

Nogen succes: Modstanderen skubbes 3 meter.

Stor succes: Modstanderen skubbes 3 meter og falder. Som ”slået ud”.

Ekstra: Modstanderen tumler 5 meter bagud og bliver let skadet.

**Fælde:** Tyven vil vælte personen:

Begrænset succes: Modstanderen skubbes et par skridt bagud.

Nogen succes: Modstanderen falder, men er på benene i næste runde. . Som ”slået ud”.

Stor succes: Modstanderen falder uheldigt så han hverken kan angribe eller forsvare sig.

**Uskadeliggøre**, fx med en kniv under struben – tyven kan når som helst dræbe modstanderen.

Nogen succes: Ofret kan ikke rive sig løs, uden at blive hårdt såret.

Stor succes: Hvis ofret prøver at rive sig løs, dør han.

**Kvælertag,** ofret holdes fast og vil besvime indenfor 3 minutter og dø kort tid efter. Ofret kan ikke råbe, men lave støj med benene:

Nogen succes: Ofret må efterfølgende forsøge at rive sig løs ved at vinde et angreb. Taber han, kan han ikke efterfølgende forsøge at rive sig løs igen.

Stor succes: Ofret kan ikke rive sig løs.

**Snigangreb:** Hvis angrebet kommer bag på ofret. Det kan være et baghold eller at man har en samtale og så pludseligt angriber.

Angriberen får +2 til sit angreb og ofret kan ikke forsvare sig.

## Andre typiske udfordringer:

**Dirke:** Hver tyv har 1 forsøg pr lås. Det tager 1 minutter. Sværhedsgraden er fra let (5) til meget svært (Konge). Hvis ikke andet nævnes, er sværhedsgraden 9. På kortet er angivet de forskellige låses sværhedsgrad. Det er lige så svært at låse en lås som at åbne den.

**Lommetyveri:** Hvis lommetyveriet *ikke* lykkes, afhænger konsekvenserne af udfaldet:

2-6: Man afsløres i fersk gerning.

7-9: Ofret føler noget, men kan ikke helt placere, hvad der skete.

10 +: Ofret bemærker ikke noget.

**Klatring:** Muren på huset har mange detaljer man kan holde i, men det er også gammelt og skrøbeligt. For at klatre en etage op eller ned, har man sværhedsgrad 7, medmindre man kan finde velegnede steder.

# Spillerne

Spillerne kan hver vælge deres karakter, eller de kan blive fordelt tilfældigt.

Alle spillerne er medlemmer af tyvelauget Kalinas Børn, opkaldt efter den kætterske helgen Kalina, tiggernes beskytter. De mestre alle tyveevner som fx klatre, dirke, lommetyveri osv. og de er alle bekendte med våbenbrug.

Alle kan læse og skrive og alle kan tale det internationale tyvesprog rotvælsk, der er en blanding af tysk og fransk med brokker af latin og selvopfundne ord.

## Fem spillere:

Peter den snedige - Indbrudstyv

**Trumf:** Snige, gemme, løbe, springe, falde, klatre og **sans:** lytte

Diora Nattergal – gøgler

**Trumf:** musik, sang, skuespil, akrobatik, løgn, charme, **sans:** lugte

Simion den stille - snigmorder

**Trumf:** angreb, snigangreb, snige, svømme, dykke **Sans:** syn

Rilmert den sjove – lommetyv og falskspiller

**Trumf:** lommetyveri, dirke låse, fingerfærdighed, forfalske, falskspilleri **sans:** følesans

Diego den ædle – kok og charmør

**Trumf:** Madlavning, blande gift, etikette, charme, **sans:** smag

## Færre spillere:

Hvis der er mindre end fem spillere, bør man fordele den manglende persons trumfer på de personer der spilles på en meningsgivende måde.

# Tråde

De såkaldte tråde er sager i huset, som heltene kan blive viklet ind i, eller selv vikle sig ind i. De vil alle have deres udfordringer, men også gevinster, som heltene kan bruge i den overordnede mission. Men der er ingen af dem der er nødvendige for at kunne gennemføre opgaven.

# Handelskrigen

**Hint:**

- Hvis tyvene aflytter Isabella eller Fernando i samtale med hinanden eller fx Antonio eller Goldstein, er det meget sandsynligt, at de hører om Contarinislægten og disse problemer.
- Isabella kan bede en eller flere af tyvende om at holde øje med spioner
- Isabella kan mistænke tyvende for at være spioner.
- Katarina Montazur kan henvende sig til tyvene for at høre rygter eller sladder.

Di Belcadiz er hvad man kunne kalde nyrige. Fernandos bedstefar var sømand, men klarede sig godt og blev kaptajn på sit eget handelsskib, og siden selvstændig købmand. Det er ikke velset blandt de andre gamle rige slægter i byen. Bl.a. Contarinislægten, der kan føre sine spor tilbage til 8-hundrede tallet, og har stor politisk magt i byen.

Di Belcadiz er ved at etablere en handel med porcelæn fra østen, men i Venedig er man bange for det, vil undergrave Venedigs gamle spejl- og glarmagerlav, der har stærke økonomiske og personlige forbindelser til Contarinislægten. Man forsøger derfor at finde nogle sager, der kan kompromittere Contarinislægten – enten for at hænge dem ud eller for at få dem dømt.

Di Belcadiz ved godt, at Contarinierne har set sig sure på dem. Og de ved godt, at Contarinierne kunne finde på at bruge spionage og andre ufine midler mod dem. Derfor er specielt Isabella meget opmærksomme på, hvad der sker i huset, og vil umiddelbart tænke alle mistænksomme ting ind i sammenhængen om Contarinierne, fx tyvene.

Contarinislægten har betalt Fru Montazur for at udspionere folkene i huset, særligt med henblik på at få indsigt i, hvorvidt der sker ulovlige eller umoralske ting i huset. De har ikke noget med Contarinislægten at gøre, men har et anspændt forhold til Di Belcadiz og er blevet betalt godt for at gøre det. Alle fem gæster er bekendt med opgaven, men det er kun Signora Katarina, Signorina Sofie og tjeneren Michael, der aktivt går ind i arbejdet. Signor Raviol og Signor Pedro prøver at tale det hele lidt ned, og har ikke den store interesse i konflikten. Det hele er lidt rodet, efter at Pedro har begyndt at mødes hemmeligt med Cecilia (og Anna).

Hvis heltene bliver bekendt med situationen, har de sikkert nogle beviser på hekseri eller andet, de vil kunne sælge eller bruge. Eller de vil kunne aflede Fernandos og Isabellas opmærksomhed.

# En kærlighedshistorie

**Hints:** iturevet brev der findes på bagsiden af huset udenfor køkkentrappen, sladder blandt tyende. Brev hos Cecilia og Marcel der taler i søvne.

Marcel er frygteligt forelsket i Cecilia og vil ikke høre på de andre tyendes historier om, at hun er ondskabsfuld og snobbet. Han synes hun er en engel, misforstået og mishandlet af alle. Han forsvarer hende ikke længere foran de andre tyende, der alle synes hun er en snobbet, egoistisk skid, men inderst inde synes han, at alle har lavet en sammensværgelse for at fornedre hende. Hen er helt forblændet af hende og vil gøre alt for at få hendes opmærksomhed.

Cecilia og kammerjomfru Anna er bekendte med hans ulykkelige kærlighed, og morer sig med at spille lidt med. Cecilia sender ham en gang i mellem varme blikke, og Anna har engang fortalt ham, at Cecilia håber at de kan mødes engang alene. En gang lod han ham skimte hende nøgen ved "en fejl". Så han er helt væk i kærlighedens skyer.

Virkeligheden er selvfølgeligt, at Cecilia og Anna bare morer sig med den stakkels, dumme dreng. Mange af de andre tyende har mere eller mindre følsomt forsøg at fortælle det til ham, men han tror dem ikke. Hvis spillerne har nogle klare beviser (Fx brevet fra Cecilia til Pedro Montazur eller Annas ondskabsfulde tegning af ham) vil hans følelser tage over, og han vil være parat til at hjælpe heltene, selvom han godt ved at deres mål er at slå Cecilia ihjel og servere hendes hoved.

Marcel kan hjælpe ved, at han skal hente maskerne til maskeballet. Han kan også godt få det arrangeret sådan, at han skal stå for serveringsrummet hvor retterne bliver anrettet, får de køres ind til festen. Han kan også hjælpe med andre ting.

### De andre kærlighedsrelationer:

Men det er ikke det hele. For Cecilia er forelsket i Pedro, og Pedro mødes også gerne med hende, men mest fordi Pedro har set sig lun på Anna. Det kunne Anna måske godt overtales til, men hun ville foretrække Antonio. Pedros tjener Fabio er dog også forelsket i Anna, og er parat til at gøre farlige ting, for at nå sit mål – eller ødelægge det for sin herre.

# En spøgelseshistorie

**Hint:** Alle ved at det spøger i kælderen, men ingen tør sige det højt – både af frygt for Fruen og spøgelset i kælderen. Men man kan overhøre rygter om det mange steder, eller man kan selv høre gråd i kælderen.

Den sande historie er, at tjenestepigen **Felicia**, en dum og forvirret teenager, for 3 år siden blev forført af **Antonio De Belcadiz**, som hun snot forelsket i. Han havde lovet hende alt muligt imod at få hende med i seng. Desværre gik hun hen og blev gravid. Hun klagede sin nød til Antonio, der godt kunne se problemet. På en eller anden måde blev mor **Isabella de Belcadiz** rodet ind i det, og hun skulle lave en abort. Desværre gik det galt, og pigen døde. Liget blev fyldt op med sten og smidt i kanalen, men sjælen blev i kælderen, hvor hun udåndede. Kort efter begyndte Felicia og barnet at gå igen, men Isabella lavede et magisk symbol på døren, der holder dem fanget derinde.

**Komtessen** var tilstede ved operationen, men har under højtidelige løfter og trusler om alverdens

forbandelser, lovet ikke at fortælle det til nogen. Tjenestepigen Claudia kendte til Felicias hemmelige frugtsommelighed, og har regnet ud, at det er hende der går igen i kælderen. Antonio er selvfølgeligt også berørt og har siden været impotent.

Nu sidder spøgelset alene i det lukkede rum, og vugger sit barn, Antonios uægte søn! Ude på gangen kan man svagt høre hendes stemme eller barnets gråd.

Døren til rummet er låst og Isabella har nøglen. Men den kan jo dirkes op. På indersiden er der indgraveret et symbol, der holder spøgelserne fanget i cellen. Men det kan nemt kradses væk med en kniv eller lignende. Da vil effekten aftage sig.

Rummet er tomt indenfor. Når en tyv åbner døren, bliver der stille. Efter nogen tid kan man høre Kun hvis døren lukkes og der ikke er noget lys, begynder stemmerne igen. Efter kort tid, når tyven vænner sig til mørket, kan ham skimte spøgelserne, der sidder på en bænk. Hun synger, græder og trøster det lille barn.

Tyven skal **trække et kort eller blive slået med rædsel**. Var han slet ikke forberedt, træk mod 13. Ved han godt, at det spøgte træk mod 11. Har andre helte været der, og forberedt ham på, hvad der er der inde, træk mod 9. Klare han det, sker der intet. Klarer han det ikke, flygter han fra rummet, og kan ikke frivilligt gå ind i rummet igen. Giv ham rædselskortet. Han skælver og stammer og først næste dag er han kommet sig over rædslen. Indtil da får han -1 til alle træk.)

Allerede i live var hun ikke så klog, og graviditeten og hendes sidste dage tog næsten forstanden fra hende. Sådan er det også nu. Det er svært at føre en samtale med hende. Hun har ingen fornemmelse af tid, og hun ved ikke hvem hun taler med. Hun taler nærmest til sig selv. Følgende brokker kan hun finde på at sige:

*”Så lille skat, sov sødt, du skal ikke være ked af det, hun er gået nu”*

*”Hun er rigtigt ond ved mig. Jeg hader hende.”*

*”Du er en rigtig adelsmand, lille skat. Den først-fødte de Belcadiz”*

Hvis heltene nævner *Isabella de Belcadiz* bliver ånden pludseligt opmærksomt: *”Jeg hader hende. Hun vil slå mig ihjel. Jeg vil hævne mig! Jeg vil fortælle, hvad hun har gjort ved mig”*

*”Hun har låst den dumme dør, så jeg ikke kan komme ud.”*

Hvis tyven ødelægger symbolet på døren, vil hun gå ud, hvis det er nat, ellers vil hun vente til det bliver nat. Hun vil gå direkte op til anden sal, skrigende på hævn over Isabella og skabe skræk og rædsel på vejen. Først vil hun gå ind i Antonios værelse og vise ham hans søn. Antonio vil blive lammet af rædsel, og måske kaste sig ud af vinduet. Derefter går Felicia ind til Isabella. Her vil Isabella med magi nedmane Felicia. Men hun vil bruge alle sine kræfter og være sengeliggende en uge efter.

Tyvene kan forhandle med hende, så hun vil gøre en tjeneste for dem, hvis de åbner døren. Men hun glemmer det snart, og gør uanset hvad som ovenstående.

Næste dag vil Isabella ligge besvimet i sengen, mens Antonio rablende ligger ved siden af hendes seng. Hele huset vil være på den anden ende, og tyendet har nu nok fundet ud af den sande historie, vil være meget modvillige overfor herskabet – ja de synes selv de har noget at hævne, og vil gerne hjælpe tyvene.

Fernando vil aflyse hele fødselsdagen og drikke sig fuld, og Cecilia vil brokke sig over at *"sådan en liderlig plebejerske skal ødelægge min fødselsdag"*.

# En fortryllet historie

**Hint:** Der går et vedholdende rygte om, at Fruen er en heks eller magiker, men alle er bange for hende og de vil ikke fortælle mere. Hvis spillerne spørger ind til, hvad der lå bag det udsagn, taler de uden om: De siger, at spillerne nok har hørt forkert, eller at det bare var for sjov eller lignende. Hvis spillerne har noget på dem, eller på anden måde kan få dem i tale, kan de få følgende ud af dem, afhængigt af hvad de ved og hvor hårdt pres man kan lægge på dem:

- Fruen køber urter på markedet, der ikke bruges til madlavning
- Hun har engang forbandet en pige, så hun blev syg og døde. (løgn – muligvis et fordrejet rygte om "En spøgelseshistorie")
- Hvis hun kigger ondt på en, vil man forfølges af uheld. (Løgn)
- Hun har lavet en pagt med djævlen. (Løgn)
- En gang imellem sniger fruen sig ud om natten. Hun går op på øverste etage.

Heltene kan skygge hende en af nætterne, hvor hun ved midnat går ud af sit rum og ind i depotet på 2. sal (rum 5), stikker en nøgle ind i en revne mellem to træplader, drejer rundt og åbner et panel, kravler ind og lukker det efter sig. Ser heltene hende ikke kravle ind, kan de evt se lidt lys gennem revnerne i panellet, når hun befinder sig bag det (fra rum 5 og 6). Hun opholder sig der i en time, og går derefter tilbage i seng.

Bliver spillerne afsløret, må de stikke hende en løgn, men hendes mistænksomhed stiger og hun senere selv skygge den afslørede spiller eller sætte en anden til det.

Spillerne kan besøge det hemmelige rum, når hun ikke er der. Låsen er ret svær (sværhedsgrad 11). Kommer de ind, læs følgende: *"Bag panellet fører en meget smal og stejl trappe op på loftet, hvor en lem fører ind i et hemmeligt loftsrum. Indenfor lugter den ramt af svovl, urter og syre, og reoler på hylderne er fyldte med urgamle bøger på sære sprog som græsk og arabisk og persisk, foruden store og små glas med væsker i forskellige farver og konsistens, med falmede mærkater med utydelig hændskrift og sære alkymistiske tegn. Fra loftet hænger tørrede urter blandt slangeham og andre indtørrede dyr. På et bredt kakkelbord brænder en blå flamme fra en simpel lampe, og varmer op under en kolbe, hvor en sort væske er ved at blive destilleret i en lille kop. Ved siden af står en rod, der er hevet næsten helt op af jorden, så bare spidserne af rødderne trænger ned i en krukke med mørkerødt jord og på den anden side står en stor, glasflaske med et svagt indre blåt lys."*

At befinde sig midt i al denne trolddom er skræmmende. Tyven skal trække et kort eller blive slået med rædsel. Var han slet ikke forberedt, træk mod 13. Ved han godt, at det er et hekserum, træk med 11. Har andre helte set det, og forberedt ham på, hvad der er der inde, træk mod 9. Klare han det, sker der intet. Klarer han det ikke, flygter han fra rummet, og kan ikke frivilligt gå ind i rummet igen. Giv ham rædselskortet. Han sveder, skælver og stammer, hvis han taler med Isabella, og først næste dag er han kommet sig over rædslen. Indtil da får han -1 til alle træk.)

Hvis de spørger kan de på kort tid finde følgende, men hvis de vil undersøge det videre, så de kan få glæde af det, må de bruge en halv time.

**Undersøg de magiske drikke:** Der er magiske drikke, med følgende navne på etiketterne (læs titlerne men IKKE effekterne op for spillerne.)

- **Morfeus' vin:** Kan få op til 10 personer til at falde i søvn. De falder i søvn indenfor nogle få minutter og sover meget tungt i ca. 6 timer. Smager ret surt, så det vil være bedst at komme i sure drikke som fx vin, hvis det ikke skal kunne smages.
- **Sankt Vitus olie:** Gør folk skæve som med svampe: de griner og danser som besatte. Max 20 personer. Det virker indenfor 15 minutter, og effekten varer i 3-4 timer. Drikken smager af svampe, men ikke af meget, så det kan skjules i de fleste drikke og retter.
- **Natmandsmjød:** Giver op til 20 personer voldsom diarre. Der virker i løbet af få minutter og bliver ved i ca 1 time. Drikken smager lidt muggent, så det skal gemmes i stærkt smagende mad.
- **Orfeus salve:** Denne salve kan smøres på en hårdt såret person – endda en person, som er død indenfor få minutter. Denne person vil komme sig i løbet af den kommende nat.
- **Vand fra Lethe:** Lethe er glemslens flod. Og dette vand vil få den person, der får vandet strøget på panden, til at glemme alt hvad der er sket de foregående minutter. Han vil være bevidstløs i omkring et minut, og derefter ”vågne op” uden nogen hukommelse om, hvad der er sket lige før. Der er vand nok til 10 hukommelsestab.
- **Vand fra Styx:** Nok til at forgifte 10 personer, der vil blive voldsom rasende og kaste sig ud i slåskamp over selv de mest uskyldige . Virker efter 1 minut, men effekten bliver stærkere og stærkere de følgende 15 minutter. Effekten stopper efter 1 time.
- **Guldæblesalve:** Denne salve kan helbrede en persons sår, hvis han er såret eller hårdt såret. Smør salven på såret og personen vil være helt rask efter en nats søvn.

**Undersøg bogreolen:** Mange bøger er på fremmede sprog: arabisk, hebraisk, karylisk, sanskrit og endog persisk kileskrift. Disse kan heltene ikke læse. Men følgende titler får heltenes interesse, det tager 1 time pr bog at skimme den. (Læg de forskellige ”bøger” (handout 11) ud foran spillerne med forsiden op af. Heltene må ikke se i ”bøgerne”, medmindre det lykkes for dem at læse dem.

Hvis man trækker over 9, kan man få følgende relevante information ud af bogen. Hvis man ikke trækker over 9, kan man ikke prøve at læse bogen igen, men det kan andre jo prøve.

- **Kunsten af ride en mare** (Handout 8) Hvis heltene formår at lægge et papir med okkulte tegn under sengen hos den man ønsker dårlige drømme, vil ofret den følgende nat få afskyelige drømme. Heltene kan skrive ting blandt tegnene, som vil optræde i drømmen.
- **Homonculus:** (se nedenfor)
- **John Wycliffe:** Intet i bogen er specielt interessant, men den er tydeligvis en bog, der må betragtes som kættersk.
- **Heinrich Kramer:** Malleus maleficarum (Heksehammeren): Indeholder ikke noget, der kan være relevant i dette spil.

- **Albertus Magnus:** De natura et origine animae. (Naturen og åndens oprindelse): Helten finder ud af effekt af drikkene: Lethes vand, styx vand, orfeus salve og Guldæblesalve.
- **Åndernes rige:** I denne bog lærer man bl.a. at lave et symbol, der kan låse et spøgelse inde bag en dør, samt at man nemt kan ødelægge symbolet ved at hælde
- **Dionysis' kogebog:** Heltene lærer effekterne af Morfeus vin, Sankt Vitus olie og Bukkehornudtræk. (Det sidste er et potensmiddel man finder i Antonios rum)

**Undersøg den blå glasflaske: Homonculus:** Mens man er i rummet, høres en svag stemme: *"Hjælp mig!"*. Det kommer fra en blå glaskrukke, der er forseglet med magiske runer og et blysegl. Kommer spillerne tættere på, kan de se en skygge af et lille, menneskelignende væsen, der flyver rundt i krukken. *"Hjælp mig ud. Hvis I hjælper mig, vil jeg være jer evigt taknemmelig og hjælpe jer med hvad I har brug for".*

Spørger spillerne hvem den er, fortæller den at den er en engel, en seraf, der er blevet fanget af fruens mørke kræfter.

Spørger spillerne, hvad den kan hjælpe med, er der ikke grænser: Den kan overtage viljen på alle, få huset til at flyve eller trylle en hær af engle frem. I virkeligheden lyver den.

I virkeligheden er det en lille djævel, en homonuculus. Slippes den fri, vil den grine afsindigt og gå fare rundt som en hvirvelvind og smadre hele laboratoriet, før det forsvinder i en svovlsky.

Har en spiller skæbnekortet magikeren, ved han, at selv en djævel ikke kan løbe fra sit løfte, hvis den har sværget ved *"skøgen fra Babylons fede røv"* – på den anden side kan den heller ikke holde det, hvis det har solgt sig over evne. Ånden vil forsvinde i sin dimension inden midnat, men inden da vil den kunne udføre en opgave i huset – evt dræbe en person, skaffe en genstand eller lignende.

**Undersøg roden: Alrune:** Undersøger heltene alrunen, bemærker de først dens menneskelignende lemmer og at det er en mand. Dernæst begynder den lavt og knirkende at tale til dem.

Roden er Fruens tjener og hjælper hende med trolddom. Den fortæller, at den absolut har planer om at sladre til Fruen, medmindre en af heltene vil ofre sig, og ernære roden med lidt blod. I så fald vil den ikke sige noget, men hjælpe ved at forklare effekten af en af drikkene efter spillernes valg. Indvilliger en af spillerne, og blotter lidt blod foran roden, vil den bide sig fast og suge energi ud af spilleren. Ikke bare hans blod, men også hans skæbne: Alle skæbne- og billedkort han har på bordet, må lægges i afkastbunken!

Truer spillerne roden, siger den *"I kan jo bare prøve at hive mig op eller høste mig – alle ved jo hvad der sker, hvis man hiver en alrunerod op: Jeg skriger så frygteligt, at alle der hører det bliver sindssyge!"* Det er måske noget spillerne kan bruge? Hvis de hiver den op, vil alle (bortset fra Isabella) blive formentligt sindssyge. Vil man vide noget om den sindssyges reaktion, træk et kort: stav: ild,Colerisk – ustyrlig vrede. Sværd, luft: sanvinsk: griner så han triller rundt på gulvet. Kop: Vand – flegmatisk: fatter intet af hvad der sker, går fraværende rundt og prøver at komme væk. Pentagram: Jord – melankolsk. Synker grædende sammen. Trumf: Undgår at blive sindssyg, men får trumfen.

# Et trekantsdrama

**Hint:** Spillerne følger efter Fernando til hans kontor nær havnen. Efter at han har været der, går han ud – kigger sig over skulderen og går rundt om hjørnet og forsvinder ind i en kro/bordel, der hedder ”den ensomme søfarer”. Her mødes han med Signorita Linda, en sød luder på 24. Efter 10 minutter drager han hjem igen.

Eller: Signora Isabella har lidt mistænksomhed til nogen af heltene, men uden at vide hvad helt præcist. Hun vil prøve dem af ved at bede dem hjælper hende med en lille opgave. *Eller* Isabella har tiltro til spillerne og vil belønne dem fx med guld, hvis de hjælper hende: hun vil forbande Linda og til dette skal hun bruge en tot af hendes hår. Isabella kan fortælle, at Linda er en grisk og pyntesyg og liderlig kælling, der elsker sit arbejde. Grisk og pyntesyg er rigtigt, resten er falsk.

Signora Linda vil umiddelbart ikke hjælpe heltene. Hun har en god forretning med Fernando og han er rar mod hende. Men hvis man truer med Isabellas forbandelse (Hun har som alle andre hørt rygter om hendes heksekræfter), hvis man fortæller at Fernando har talt dårligt om hende eller at han besøger en anden – ældre og grimmere – ludder, eller hvis man betaler rigeligt (4 gulddukater), kan hun fortælle mange interessante ting – for Fernando deler gerne sine bekymringer hos Linda:

- Fruen er iskold og gold og vred på Fernando over at han ikke er hende tro.
- Fernando vil rigtigt gerne gøre sin hustru glad.
- Fernando elsker sin datter og vil beskytte hende mod alt.
- Fruen er træt af sin datter
- Fernando vil gerne gifte sin datter til Nicolas... Men det er Cecilia meget imod.
- Cecilia er forelsket i en slesk og indbildsk pralhals ved navn Pedro Di Montazur, hvilket Fernando er meget modstander af. Det ved Cecilia godt.
- At Fernando gerne vil give Cecilia en ekstraordinær gave eller oplevelse på hendes fødselsdag, og har hørt spurgt Linda om hun har en idé til gaven eller oplevelsen. Han har stor tiltro til hendes dømmekraft i denne slags spørgsmål.
- Fernando har sagt at han vil besøge hende søndag efter kirke.

---

# Mistænksomhed

Graden af mistænksomhed vil sikkert udvikle sig fra *ingen mistænksomhed* til en *højere grad af mistænksomhed*, afhængigt af tyvenes handlinger. De vil formenligt ikke falde.

Det er meget sandsynligt, at det kun er nogen af tyvene, man er mistænksomme overfor, mens andre går fri. Det vil formenligt også til at starte med være nogen personer, der er mistænksomme, og deres mistænksomhed vil de givet vis først bruge til egen fordel, for at få tyvene til at gøre noget særligt eller afpresse dem.

## Svag mistænksomhed

Nogen i huset undrer sig over nogle af tyvene. De synes måske at de opfører jer lidt underligt eller at der er nogen ting, der ikke helt passer sammen. Men de har ikke nogen idé om, hvad tyvenes motiv er – folk vil antage, at de har nogle personlige grunde til at gøre som de gør – at de skjuler en "uskyldigt" kærlighedsforhold, at de er lidt skøre eller at de har noget pinligt I skjuler. Hvis det er herskabet der er blevet mistænksomt, ser de ingen grund til at sætte noget i værk, hvis det er tyende der er blevet mistænksomt, hvisker de måske lidt i krogene om det, men fortæller det ikke til herskabet. Men hvis de taler med tyvene, vil de måske være lidt mere opmærksomme og overvågne, og spørge lidt mere grundigt ind.

## Alvorlig mistænksomhed

Nogen i huset begynder at undre sig kraftigt over tyvenes handlinger eller holdninger, også mellem herskab og tyende. De kan anklage dem for at ville stjæle eller spionere (formentligt for Contarini-slægten). De begynder at tale alvorligt om det, og måske konfrontere tyvene med det.

Den mistænksomme kan henvende sig til tyvene for at afpresse dem under trussel om, at de ellers vil afsløre dem. De kan afpresse dem for at holde på hemmeligheder, gøre "tjenester" for dem eller for penge.

## Stærk mistænksomhed

Mange i huset er mistænksomme overfor tyvene. Man vil undersøge tyvenes baggrund ude i byen. Man vil forsøge at spionere på tyvene og måske ransage deres bagage. Formentligt vil man mistænke dem for at være spioner for Contarini-slægten eller for at ville stjæle eller bedrage. Fruen vil stå for undersøgelsen af tyvene, og bl.a. udspørge dem.

Hvis ikke tyvene gør noget drastisk, vil de blive afsløret snarest. De burde overveje at gå under jorden.

## Gennemskuet

Husets beboere har måske ikke gennemskuet, hvad det er præcist tyvene vil, men de ved, at de er ude på noget ulovligt. Beboerne vil planlægge en fælde, hvor heltene enten afslører sig selv, eller hvor de kan få tyvene fanget så de kan afhøre dem, overgive dem til Venedigs myndigheder eller slå dem ihjel. Det vigtigste er, at tyvene ikke får en lejlighed til at slippe væk.

# Hvis nu…

Her er nogle råd til, hvordan man kan gribe situationen, hvis den udvikler sig forskellige retninger

## Hvis en spiller bliver hårdt såret:

Hvis en spiller bliver hårdt såret, må man i første omgang bruge det som en del af historien: Hvordan skal man forklare såret, uden at afsløre sig selv? Tyvene på skynde sig at finde en god dækhistorie. Hvis timerne ikke er så fremskredne, kan en af personer der ved nogen om fruens trolddomsevne fortælle, at broderen også engang blev såret under en jagt, men fruen fik ham helbredt igen på en dag. De kan så finde guldæblesalve i hendes laboratorium.

Hvis en spiller bliver meget hårdt såret og ikke kan deltage i resten af spillet, kan du også vælge at betragte ham som død eller beslutte at han dør af sine sår, se nedenfor.

## En spiller dør

Har man skæbnekortet ”death” – så brug den!

Lad tyven blive et spøgelse – giv ham spøgelseshandout.

Derefter kan du lade spilleren overtage en anden NPC, som der allerede har eller umiddelbart kan få, interesse i at hjælpe tyvene. Det kunne være Marcel, eller luderen.

## Begivenheder giver spillet en ny drejning:

Hvis adskillige personer i huset dør på kort tid – uanset om det på overfladen er naturlig død eller uheld, vil der naturligvis opstå en mildest talt dårlig stemning i huset, og folk vil være i sorg, men også mistænksomme og måske hævngerrige. Der kan opstå en katastrofestemning, hvor fx fødselsdagen udsættes. I så fald må tyvene bare få halshugget pigebarnet, og på en eller anden måde serveret det for Fernando. Hvis spillerne ikke selv beslutter sig for det, kan en af spillerne finde et brev eller på anden måde få besked fra tyvelauget om, at situation har ændret opgaven, og at målet nu bare er at få Cecilia dræbt, men at man vil se det som en enestående

## Hvis tyvene er uheldige og bliver afsløret

Gør en dyd af nødvendigheden. Opgaven bliver nu at slippe ud af huset helskinnet. Alle vagter vil være aktive og der vil måske også blive tilkaldt vægtere fra gaderne. Lad heltene kæmpe, snige og gemme sig forbi dem alle. Brug manøvren ”passere” effektivt.

Hvis ikke alle tyve er afsløret, kan nogle blive overmandet, sat i fængsel eller dræbt, mens den sidste kan forsøge at løse opgaven.

Men spillet er ikke mislykket, bare fordi opgaven ikke blev løst, så længe det har været spændende. Hvis spillerne ikke oplever, at opgaven ikke kan løses hvis man er uheldig eller planen ikke er god nok, så forsvinder spændingen.

## Spillet ikke går hurtigt nok

Hvis spillet ikke går hurtigt nok, kan man gå let hen over nogle begivenheder – fx kan jagten

udelades – og undlad at inddrag nye NPC-er. Hvis problemet er, at spillerne er for grundige i deres planlægning, kan du minde dem om, at de ikke altid kan diskutere, hvad de gør, men kun kan gøre det, når de er sammen – fx hver nat. Du kan også sætte en NPC ind, der afbryder heltene og måske hjælper dem i deres valg. Fx *"mens i sidder er taler, hører i skridt på gangen/gråd/flasker der knuses"*

### Hvis spillet er "for nemt" og bliver for hurtigt færdigt.

Lad NPC-erne mere aktivt gribe ind i spillet, enten med opgaver (Fx Isabella vil gerne have spillerne til at undersøge om der er Contarini-spioner eller Fernandos sidespring) eller placer nogle hints, der kan pirre spillernes nysgerrighed. Endeligt kan man skabe nogle uheldige situationer. (...det går pludseligt op for jer, at Anna tilfældigvis har overhørt jeres opgave...) eller skru op for mistænksomheden, skønt der måske ikke er den store grund til det.

## Forløb

Noget af det mest ærgerlige er, at måtte jappe klimakset på et scenarie igennem, fordi man er gået over tid. Derfor bør du holde øje med om du går over denne tidsplan:

- Den samlede tid er 4 timer.
- Som udgangspunkt bør introduktionen vare 15 min, og derefter kan spillerne overveje en plan.
- **Hver dag bør max vare en time.**
- Hver nat bør du ligge op til at spillerne kan bruge fem minutter på at overveje deres plan med den nye viden de har fået i løbet af dagen. Forlad gerne rummet og lad spillerne planlægge uden din viden. For det første undgår du at blande dig, for det andet kan du give et interessant modspil, hvis du ikke kender planen i detaljer.
- Efter lørdag nat kan du holde en kort pause.
- Der bør være god tid til at få spillet sluttet godt og få snakket lidt om, hvordan det er gået.

# Fredag:

Tyvene er endnu ikke inde i huset, men vil nok udspionere eller udspørge nogle af beboerne, med henblik på at blive klogere eller finde en måde at komme ind i huset. Følgende begivenheder kan du lade ske:

### Følg Fernando til havnen.

Fernando forlader huset sammen med sin søn og Pascal, og går ned til havnen. De går til kontoret, hvor Fernando taler forretninger med Emmanuel Goldstein.

Kort efter kommer en herre Johannes von Solothurn ind i butikken. *"Er det De Belcadiz' kontor? Jeg er handlende med ruter til Istanbul, hvor jeg køber varer fra Indien, Sarmakand og Esfahan*

*(Persien), men jeg har brug for en kontakt, der kan fragte varerne videre fra Istanbul til Venedig, og jeg har hørt at du har mange skibe, der stabilt og sikkert og jævnligt kan bringe varerne videre. Her kan du se nogle prøver på silken. Prøv at duft til denne udsøgte peber!..."* De taler videre om varerne, men det vigtige er, at købmanden inden længe inviteres med til fødselsdagen.

En ung kvinde (Signorina Linda) kommer også forbi og kigger ind af døren. Hun er dog meget lidt meddelsom, hvis spillerne spørger. Bagefter går hun tilbage til bordellet, der ligger ca 100 m væk.

Fernado og hans følge forlader butikken og siger til Emmanuel. *"Det ser ud til at der er styr på forretningerne. Godt arbejde min ven. Jeg kommer igen i morgen tidligt."*

## Følg Signora Isabella til marked

Om formiddagen går Isabella med Claudia og Marcel til markedet for at købe ind. De går lidt rundt på markedet og køber grønt og kød. Men man bemærker også, at Isabella køber mere særprægede urter, som fx bulmeurt, sølvhår osv. der bruges i trolddom.

## Søg arbejde i huset

Hvis helte søger arbejde i huset, vil de finde ud af, at der er brug for en del i forbindelse med fødselsdagen. Det kan være **køkkenhjælp**, **hjælp til servering** eller **underholdning,** fx musik, akrobatik eller lignende. For at kunne få arbejde, skal man gerne have nogle gode anbefalinger og et gildebrev, men tyvelauget kan i løbet af en times tid udfærdige de nødvendige falske papirer. Desuden skal helten kunne vise sine evner til den relevante person – **køkkenhjælp: Tomas/Beatrice, servering: Luigi** eller **underholdning: Fernando**. Med mindre tyven kender og bruger til at disse personers begær eller aversion, må man **trække et kort mod 8**, og får man 8 eller mere, lykkes det.

Hvis det **ikke** lykkes, kan heltene gøre sig nødvendige ved at få nogle af de fastansatte til at blive syge eller på anden måde forsvinde. Du kan give et hint om dette ved at give afslaget med denne ordlyd: *"Det er fint, men jeg tror at vi har folk nok til at arbejde – med mindre nogle af dem går hen og bliver syge."*

For at blive vagt, må man enten sikre, at en vagt ikke kommer på arbejde, eller at "trusselsniveauet" stiger, så der er behov for flere vagter.

Lønnen er en guldmønt der betales efter fødselsdagen samt kost og logi.

## Undersøge huset udenfor

Heltene finder måske Marcels iturevne brev (se en kærlighedshistorie), og overhører måske vagternes samtale (Se Huset->stuen->gårdspladsen)

## Fernando på bordelbesøg

Om aftenen går Fernando ud og ned på kontoret på havnen. Men går hurtigt ind og taler kort med Emmanuel, men derefter går han hen til signorina Linda på bordellet.

**Fredag nat**

En tyv vil måske undersøge huset i nattens mulm og mørke. Følgende kan ske:

Vagterne sidder i gården og en vagt går hver time en runde. Han checker alle rum, der ikke er låst og alle håndtag, der bør være låst. Dog ikke særligt grundigt.

Isabella besøger sit laboratorium kl 24.

Antonio kan ikke sove og går ud på altanen og kigger. Moren kommer ud og de taler lidt.

Lando sniger sig op i herrerummet, anretterrum og spisesal og for at se en en kande vin skulle være efterladt der. Han er allerede lidt fuld.

# Lørdag

Huset er fuld af forberedelser – der fejes, støves af, pyntes med blade og blomster og poleres. Om formiddagen er herskabet væk, og tyvene kan tage med eller udspionere dem. Tyvene kan også bare udnytte, at herskabet er borte. Er tyvende ansat i køkken eller lignende, bliver de sat i arbejde.

## Jagten

Lørdag er jo hverdag, så Fernando, Antonio og Pascal går ved solopgang ned til Emmanuel igen og vender forretningerne. Derefter tager han til fastlandet for at slappe lidt med en kort jagt efter rådyr – Claudia og Marcel er også med til at varte op. En tyv kan evt. deltage, enten i jagten eller som tjener eller med lidt underholdning. De bliver roet over vandet, og får en hest, når de når fastlandet. De rider et par kilometer og kommer til en lille skov. Claudia og Marcel forbereder frokost under et halvtag i en lysning med i skoven, men de øvrige ridder lidt på må og få i skoven, og vender tilbage til lysningen, når de har skudt noget. Jægerne ser et dådyr, en kanin eller en ræv – spillederens valg. Det kræver mellem 6 og 10 at ramme, afhængigt af afstand og skudbarhed og dyrets størrelse.

Læg gerne op til, at tyven kan vælge at skyde et dyr eller fx skræmme dyret i retning af Fernando, så han kan få det på skudhold.

Hvis Fernando får skudt et godt dyr, er han glad for gavmild med gaver og informationer. Hvis han ikke rammer noget, bliver han lidt tvær, men hvis tyven ligefrem fanger mere end Fernando, får han et modstand imod tyven!

## Signora Isabellas opgaver

Signora Isabella har opsyn på forberedelserne denne dag. Om formiddagen går hun med Cecilia og Anna i byen og besøger bl.a. hattemageren, der også laver deres masker, og henter de masker de har bestilt. De er også hos skrædderen, der har syet en kjole til Cecilia. Da de vender hjem, går hun rundt og taler med Tomas, Lando, Luigi og de andre om hvordan forberedelserne går. Derefter går hun ind på værelset for at ”tage en lur”. I virkeligheden går hun op i sit hemmelige rum.

**Gæsterne kommer**

Familien Montazur ankommer lørdag eftermiddag og indkvarteres i gæsteværelserne 8 og 9 på 2. sal. Om aftenen spiser de med herskabet og bagefter trækker de sig ind jagtstuen, hvor de taler sammen i mindre grupper og spiller skak. Fernando udfordrer evt. en af tyvene til skak. Hvis tyven vinder, føler Fernando sig ydmyget og ser sig sur på tyven. Hvis Fernando vinder, bliver han i stedet glad og overmodig og vil herefter betragte tyven som mindre intelligent.

Cecilia og Anna taler med Pedro på balkonen ud for Cecilias værelse.

### Forberedelser til maden

Allerede denne dag er der mange forberedelser: Fond koges, ting hakkes osv.

### Natterend

Lørdag nat der sker ting:

Pedro de Montazur besøger Cecilia med Annas hjælp.

Isabella besøger sit laboratorium fra 11 til midnat. Kl 4 kommer hun i tanke om noget, og går hurtigt derop igen.

Pascal forsøger at få Anna til at komme ud. Hun lades som om hun sover.

Lando er på jagt efter rødvin.

# Søndag – fødselsdagen

**Kirkegang.**

Det er jo søndag, og alle skal i kirken, der lokale Santa Sofia, hvor Fader Nicolus Di Seca er præst. Tyendet og halvdelen af vagterne går til gudstjenesten ved prim, dvs. solopgang (dvs. kl 6). Herskabet og resten af vagten tager til gudstjeneste ved terts (dvs. kl 9). Der sker intet særligt ved gudstjenesten, hvor tyvene jo også skal deltage. Måske bemærker tyvene nogle hede eller kolde blikke, eller overhører noget sladder. Gudstjenesten tager ca. halvanden time.

Mens herskabet er i kirke, er tjenestestaben i fuld gang i køkkenet, oprydning, oppyntning osv.

Kl 13: Efter herskabet er kommer tilbage, bliver de beværtet med et let måltid, antipasta. Tidlig eftermiddag begynder gæsterne at dukke op, og der er spredt konversation og i salen er der underholdning (musik, sang, gøgl? – Der er evt. blevet hyret en gøglertrup til formålet.) og der er små retter og vin, som tjenere går rundt og serverer for gæsterne.

Kl 15: Alle gæster er kommer. Der er underholdning, hvor alle observerer:

Kl 16: Der spilles op til dans. Meget køkkenpersonale hjælper med servering, vin, frugt osv.

lidt i 18: Den færdige mad hejses op til anretterrummet. Her skæres det færdigt ud (Claudia) og anrettes på fade, der i tilfældet med den varme mad, lukkes med låg. Det står parat, så det kan bæres ind på en gang, når gæsterne har sat sig.

Kl 18: Gæsterne sætter sig til bords og aftensmaden sættes på bordet - maden serveres.

Kl 18:30- Desserten foregår på samme måde: Det køres op, gøres parat og bringes til bords på én gang.

Kl 19: Gæsterne går fra bordet og snakker, danser videre, drikker og griner – mange er nu meget berusede.

Lidt i 20: Alle vender for en kort bemærkning tilbage til deres rum. De klæder om og iføre sig masker.

20: Når kirken slår 8, vender alle tilbage til festsalen.

Kl 23: Der afholdes en afsluttende maskedans, hvor alle skal danse med forskellige partnere. Der laves små-pirrelige lege a'la "tag den ring og lad den vandre".

Kl 24: Efter dansen bliver der serveret konfekt og karamel fra Konstantinobel og Damaskus samt friske frugter.

# Huset

Huset er inspireret af "Palace Ca'd'oro" (guldhuset) i Venedig, og facaden er magen til, men rummene indenfor er ren fantasi.

Hvis døren til et rum er låst, er låsens sværhedsgrad angivet i parentes før beskrivelsen af rummet. Alle døre bortset fra porten kan slås ind, hvis der er plads til et tilløb. Styrke mod 9 – hver tyv har 1 forsøg, og klarer de det ikke bliver de let såret.

Alle vinduer er låst med hasper, men kan dirkes op (8). Vinduer i stueetagen kan ikke åbnes.

Huset er placeret i Cannaregio kvarteret, der trods sine store paladser ud til Grand Canal, er bebygget med værksteder, manufakturejendomme og arbejderboliger, foruden værtshuse og bordeller og mod det åbne vand er der havn for handelsskibe og dertil hørende lagerbygninger, kontorer og banker. Belcadizslægten har et kontor og lagerbygning her.

Halvvejs er der en markedsplads og mange mere permanente forretninger, hvor Belcadiz jævnligt køber ind. Det var her tiggeren forbandede Cecilia!

Huset har tre indgange: Mod sydvest er der en indgang ud til vandet, hvor gondolerne kan lægge til. 2-4 gondoler er konstant fortøjret her – flere når der er fest. Modsat er der en port ud til en lille grøn plads (her kan man finde **Marcels brev** – se en kærlighedshistorie). På sydøstmuren er der en dør ud til gaden, der primært bruges af tyende.

Huset er opbygget omkring en midtergård, der går hele vejen op igennem huset, de bedste værelser er dem med udsigt ud over kanalen. Fra 1. sal er gården åben ud mod den lille plads modsat kanalen.

Den nederste etage er forbeholdt de tyende, opbevaring, køkken.

Den anden etage er bolig for herskabet samt gæsterum, mens tredje etage er opholdsrum og festsal.

Man kan komme op gennem huset af hovedtrappen, men tyende kan bringe mad osv. op fra stuen ved hjælp af en køkkentrappe og en madelevator, der går lige ved siden af trappen.

*I kommer ind i husets gård, hvor store blomstrende buske vokser i overdådige krukker. Gulvet er af marmormosaik i røde og gule farver og søjler og vægge er pudset i støvede blå farver med mønstre og friser i. Overordnet et overdådigt syn, der dog udgår at blive vulgært. Hele vejen rundt er der en søjlegang omkring gårdspladsen, og I kan se, at der er også er balkonen med søjler på etagerne over. Ligefrem kan man gennem døren og blyindfattede vinduer se kanalen. Dørene i denne etage er simple og skal tilsyneladende ikke gøre noget nummer ad sig. Der breder sig en duft af røg og mad under tilberedning fra døren til venstre.*

# Stuen:

**1) Gårdspladsen:** (både lås til haven og til ”molen” 12) Der er aktivitet på gårdspladsen hele dagen. Herskab og tyende kommer og går, og gæster bydes velkommen her, og ofte med kølig vand og vin.

Om natten sidder to vagter ved et bord. De snakker eller spiller kort, hvis der ikke en nogen der ser. Lytter man kan de lavt sige:

*”Jeg hader den kælder – der er ligesom et barn der græder dernede. Uf.”* eller

*”Herren er fin nok, men fruen giver mig kryb. Hun ligesom kigger tværs igennem mig. Hun er jo troldkyndig. Man siger hun har forvandlet en indbrudstyv til en frø en gang.”*

Den ene eller begge kan også være faldet i søvn. Kommer Lando forbi snerrer han: *”Vågn op! Jeg tillader ikke den salgs slinger. Hvis I ikke vågner op nu, skal jeg personligt banker gang i jer. Forresten: Har I noget vin? Jeg betaler.”*

**2) Køkkenet:** (dør til gaden: 10) *Når man træder ind i køkkenet, bliver man næsten slået ud af den fugtige varme, der møder en. Det kommer fra de kogende støbejernsgryder med sovser og supper og fra det åbne ildsted i midten, hvor der også er en ovn. Luften er tyk af duften fra friske grønsager og stegt kød. Overalt står der madvarer i bundter, poser eller kurve: Flæsk, kalkuner, oliven, selleri, løg, radiser og hundreder af forskellige krydderurter*

*Trods varmen løber folk konstant rundt og arbejder: Overkokken (Tomas) sidder og skriver på nogle papirer* (Handout ”plan for fødselsdagen)*, mens en midaldrende, fyldig kvinde med et bistert ansigt går rundt og kigger over skuldrene på køkkenfolket, der snitter og river og salter og banker maden.*

Følgende ting kan ske, når tyvene kigger ind:

Beatrice kaster et bedømmende blik på en spinkel pige (Claudia), der snitter og snitter som gjaldt det hendes liv. *”Skær det selleri i mindre stykker!! Det er fjerde gang jeg siger det til dig. Hvis jeg skal sige det en gang til, så sender jeg dig ned efter vand i kælderen!”* råber hun. Det giver et sæt i pigen, hun hvisker *”Ja, frue”*, og hakker endnu hurtigere, mens en tåre løber ned af hendes kind. (Hint til tråden: ”En spøgelseshistorie”).

Beatrice sender et tyende ned i vinkælderen efter vin. Hun giver ham nøglen og giver han følgende besked: *”Husk at få nøglen med tilbage og lås efter dig!! Hvis Ridder Lando finder ud af, at vinkælderen er ulåst, tømmer han alle fadene.”*

**3) Tyende, soverum, kvinder:** Kvinderne sover i dette rum. Hver kvinde har en lille alkove og under den en skuffe, hvor de opbevarer tøj og andre personlige genstande. Kvindelige spillere kan blive indkvarteret her. Hvis man besøger rummet, mens kvinderne sover her, vil man kunne opleve følgende (Spillederens valg):

- Komtessen siger i søvne: *”Nej, der var ikke mig der tog det. Jeg ved ikke, hvordan det er havnet her. Nej – hendes højhed. Forband mig ikke, jeg lover det ikke var mig. Åh nej, ikke en mus, katten æder mig!”*
- Claudia skriger i søvne: *”Ned – ikke kælderen! Nej, Fecilia! Det er dødt – du er død”* (hint: ”en spøgelseshistorie”)

- Hvis pigerne ikke ved, at spillerne lytter kan Claudia og Anna hviske følgende til hinanden: *”Marcel er bare for latterlig. Lille, forelskede fjols. Han ville gøre alt for at få bare et blik af Frøkenen.” ”Han ser slet ikke hvilken dum skid hun er. Hun hiver ham rundt ved næsen, ydmyger ham.” ”Jeg håber ikke han ender med at gøre noget dumt – forelskede folk har det med at gøre dumme ting” ”Ligesom Fernando?” ”hold din mund, der er farlige ting du nævner”*. (hints: en ”en kærlighedshistorie” og ”et trekantsdrama”.)

I komtessens skuffe, kan man finde en sølvtallerken og kandis fra Marokko, som ellers er forbeholdt herskabet. Tyvekoster!!

**4) Lagergang: (Se tråden ”en spøgelseshistorie”)** Denne smalle gang fører ned til lagerrummene – vinkælder og et rum med fersk og tørret kød og andre vare, der skal holdes koldt. På højre hånd er der en låst dør, der fører ind til Fødselsrummet. Ingen taler højt om det, men alle ved, at det er hjemsøgt.

En tyv der er i gangen kan, hvis der er stille, høre en svag barnegråd eller en vuggevise fra det aflåste rum. Har spilleren kortet ” XIII DEATH”, vil han altid høre det – han mister ikke kortet af denne grund.

**5) Vinkælder:** (lås 9) Beatrice og Store vintønder med vin og øl af forskellige kvalitet. Der er masser af muligheder for at gemme sig, og vinen kan nemt forgiftes, hvis tyvene skulle være interesseret i det.

**6) Kølerum:** Behageligt men fugtigt rum med flæsk, pølser og andre vare hængende til festen. Der hænger kun vare her kortvarigt – det købes i sidste øjeblik ude i byen, eller hentes på herskabets landsted.

**7) ”Fødselsrummet”:** (lås 9) Se tråden: en spøgelseshistorie.

**8) Drikkevand** opbevares her. Opbevares i store tønder – sejles ind fra kilder i fastlandet.

**9) Lager:** brænde, kul og redskaber (økser, spader, sakse, reb, snor, søm osv.)

**10) Forskellig opbevaring:** Jagtrum, bl.a. sadel, armbrøst, bolte osv.

**11) Mester Tomas rum (lås 9):** Heltene kan finde et fint sølvspejl og et dertil hørende pantebrev, hvor det fremgår at Lando har lånt nogle penge (5 gulddaler) til Pascal, og har fået spejlet som garanti. Under sengen kan man finde en bog: ”kogekunst for begyndere”

**12) Landos rum (lås 9).** Der flyder med tomme flasker. Heltene kan finde et guldring og et dertil hørende pantebrev, hvor det fremgår at Lando har lånt nogle penge (4 gulddaler) til Pascal, og har fået ringen som garanti.

**13) ”molen”. (lås 12).** Her er direkte udgang til kanalen og gæster kommer ofte denne vej. Der ligger altid mindst en gondol ved molen.

**14) das** – slå indefra.

# Første sal

Man kommer op til 1. sal af trappen, og en balkon går hele vejen rundt. Over indgangsporten slutter muren i 5 meters højde. Med godt tilløb kan man hoppe/kravle over muren med sværhedsgrad 13. Der er pigge på toppen af muren, der vil gøre en indbrudstyv let såret, medmindre han klarer akrobatik, sværhedsgrad 10.

Herskabets værelser vender ud om kanalen, mens de fleste andre værelser er gæsteværelser.

**1) Kanalbalkonen.** (alle låse 11) Ud mod kanalen er der en smuk, gotisk balkon med søjler – husets stolthed. Der er en bænk, og man sidder tit her og kigger ud på balkonen og man sidder ikke sjældent her og taler med venner eller forretningsforbindelser. Fx kan Fernando fortælle Isabella, at han har inviteret Johannes von Solothurn, hvis spillerne ikke hørte det ved kontoret. Eller han kan snakke med Lando om sikkerheden i huset: *"Jeg har flere gange bemærket at dine vagter sover eller er dybt optaget af kortspil på vagten. Det kan jeg ikke have! Sørg for at holde de hunde vågne. Og hver gang kirkeklokken falder i slag, skal en af dem gå en grundig runde."*

**2) Herskabets soveværelse:** (lås mod balkon 11, mod gang 9) Her sover Isabella og Fernando. I rummer er en bred drømmeseng med en himmelblå silkebaldakin.

Over et marmorbord med spejl finder man fine smykker (2 øreringe, halssmykke, armbånd), medmindre Isabella har det på. Der er desuden forskellige parfumeflasker og anden sminke.

Der er desuden to store klædeskabe, fuldt med tøj til hhv. Fernando og Isabella. En skarp næse vil finde, at noget af Fernados tøj lugter anderledes end Isabellas parfume. I Isabellas skab er der desuden et skrin med mange forskellige urter og muligvis bøgerne "kunsten at ride en mare" og "Homonuculus" - se *"en fortryllet historie"*.

**3) Herskabets kontor:** (lås mod balkon 11, mod gang 9) Mod vinduet er der et skrivebord, hvor det flyder med forskellige papirer, 8 guldmønter og skriveredskaber.

På væggen hænger en kostbart og meget godt sværd og en super armbrøst (cups er altid trumf med disse våben). Ved siden af skrivebordet er der en kiste, der er boltet fast til gulvet. Der er 3 låse på kisten, og de er alle svære af åbne (sværhedsgrad 10) og alle låse skal åbnes, før man kan åbne kisten. I kisten er der 200 guldmønter, 10 smykker der hver er 10 guldmønter hver og en meget fin orientalsk udsmykket krum kniv til en værdi af 50 gulddaler – den er ikke specielt god som våben.

**4) Antonios værelse:** (lås mod balkon 11, mod gang 9) I Antonios værelse er der en seng, (hvor man finder Dantes "guddommelige komedie"), et klædeskab med hans tøj og et stort skrivebord. Der er ingen interessante papirer. I en skuffe finder man en flaske med "bukkehornudtræk." Den lugter stærkt, men også pirrende. Det er et potensmiddel, men det kan man kun finde ud af, ved at læse Albert den stores bog i Isabellas laboratorium – eller ved at gætte. I byen vil man måske også kunne få noget at vide om denne ikke så usædvanlige drik.

**5) Cecilias værelse:** (lås mod balkon 11, mod gang 9). Hendes maske og dragt til festen ligge her. På et bord ligger en flot version af Dekameron (En renæssanceklassiker. Indeholder 100 morsomme satiriske og erotiske historier). skjult under en mappe ligger et ufærdigt brev (handout: Kærestå smukke Pedro):

**6) Tyende, soverum, mænd:**

Mændene (Marcel, Luigi og nogle andre drenge) sover i dette rum. Hver person har en lille alkove og under den en skuffe, hvor de opbevarer tøj og andre personlige genstande. Mandlige tyve kan blive indkvarteret her. Hvis man besøger rummet, mens mændene sover her, vil man kunne opleve Marcel i søvne hviske "Cecilia..."

**7) Opbevaring: til køkken og servering:** Duge, bestik, serveringstøj, lys, lysstager osv., samt til til bad: sæber osv.

**8) opbevaring:** Sengetøj og en smule redskaber til rengøring. Lytter man godt efter kan man høre

gråd fra ”fødselsrummet” neden under.

**9-12) Gæsteværelserne :** Med mindre der er gæster, står de tomme, og er ret ens. Hvert værelse har en eller to senge, et bord, to stole og et stort klædeskab (som man sagtens kan gemme sig i).

Fra søndag efter kirke, er alle gæsteværelser fyldte, oftest med et par og måske nogle ældre børn.

Dørene kan låses af gæsterne (lås 9) – hvis der ikke er gæster er de ulåste

Hvis en eller flere spillere får indkvarteret sig som gæster til festen, bliver de indkvarteret i rum 11.

**13) Vagtrummet:** Her sover vagterne, bortset fra Lando, der har sit eget værelse. Der er fire senge og under hver seng en skuffe med vagternes personlige ejendele. Desuden er der et skab hvori der er våben og rustninger. Der er en armbrøst og 20 bolte, et sværd og en lang træknippel foruden lædersærk og hjelm til hver vagt, puls til en ekstra. Hvis de ikke har tingene med sig, findes de i dette skab. På et bord ligger et spil og nogle terninger samt en kande med en sjat vin. På et skab står hver vagts krus, bestik og tallerken. Hvis vagterne er i rummet, sover de, snakker, skændes, spiller kort eller terninger eller keder sig.

Hvis tyvene lytter uden at man ved det, kan man overhøre følgende samtale: Alexander: *”Jeg kunne godt tænke mig at besøge Claudia en nat. Eller lokke hende ud i skoven og ordne hende.”* Pascal: *”Held og lykke. Hun er lidt selvsikker, men hun elsker romantiske historie, blomster og smykker og sådan.”*

**14) Baderum** (låses med slå indefra): En stor balje med plads til to og der kan pumpes varmt vand op fra køkkenet. Desuden sæber, olier og andre velduftende urter.

**15) das** – slå indefra.

# Anden sal

**1) Festsal.** I det ene hjørne en lille scene til musikere eller underholdning. Flotte gobeliner og malerier på væggene.

**2) Spisesal:** langt bord og mange stole. Flotte malerier.

**3) Herrerum:** lokale med bløde stole, gobeliner og jagttrofæer. Gode muligheder for at gemme sig.

**4) Anretterlokale.** Tyende kan gå op af trappen og mad og andre ting kan via en simpel madelevetor hejses op fra køkkenet. Også store borde og knive til at skære ud med. Der er store skabe med skåle, fade, sølvtøj osv. De er normalt låst (lås 9).

Der er en lem op til loftet her.

**5) Opbevaring.** (Lås 9) Lagner osv. til gæsteværelser. Bag et panel på den venstre væg i rummet, er der en hemmelig dør bag et panel. Det fører ind til en smal trappe, der fører op til Isabellas hemmelige rum.

**6-12) Gæsteværelserne :** Som gæsteværelserne på 1. sal. Er nogen af tyvene musikere eller skal lave underholdning, bliver de indlogeret i nummer 7.

**13) Gesims.** I loftet er der en lem op til loftet.

# Loftet:

Et krybbeloft med lidt over 2 meter i midten, Man kan komme op til loftet gennem en lem ved 4 og

13 eller den hemmelige trappe ved 5. Der er også to små tagvinduer oppe på taget (Et mod kanalen, et mod gyden), der er låst med haspe, men de kan nemt åbnes (dirke 6). Loftet er generelt fyldt med skrammel, fuglereder og hvepsebo (De angriber ikke, medmindre tyvene er for nærgående). Fløjen over rum 6-9 er spæret med en væg, for her har Isabella sit laboratorium. Et mølædt vægtæppe skjuler en lille dør, der fører ind til laboratoriet. (lås 9) Se **tråd: "en fortryllet historie"**.

# Afslutning

Det er meget vigtigt for en god historie, at afslutningen er god. Uanset om det ender godt. Man skal derfor i første omgang sørge for at der er tid til at få slutningen med.

Men der er gode muligheder for at få en god, actionpacked afslutning, ved en god flugt.

### Komme væk fra huset:

Når hovedet først er serveret, vil der brede sig en panik i huset uden lige. Tyvene skal slippe væk fra huset og komme til kvarteret hvor de talte med eller over kanalen og til kvarteret der, og få rystet forfølgere af. Så vil en venlig stemme hurtigt kalde på dem fra en dør og få dem skjult.

Flere tyve vil nok forsøge i panikken simpelthen at gå ubemærket ud af huset, eller måske have et påskud, fx at hente hjælp. Her bør du sætte en forhindring, fx:

- Isabella råber "igen forlader huset – slet ikke dig/jer."
- Farmoren står pludseligt foran spillerne. "Hvorfor har I så travlt?"
- Lando og vagterne forhindre flugten eller skyder med armbrøst efter tyvene.

Hvis heltene forsøger at flygte over tagene, bliver de også set: *"Der løber nogen deroppe"!* Lando og vagterne løber på gaden og forsøger at skyde dem. Nogle folk fra et andet hus stiller sig pludseligt i vejen.

Hvis tyvene springer i vandet, vil de nok forsøge at dykke det første stykke tid. Men husets beboere vil forsøge skyde dem med armbrøst og at indhente dem i gondoler, før de når den anden bred, hvad der lykkes, hvis ikke de trækker mere end 12 med svømme. De forsøger at stikke heltene med bådshager. Heltene kan forsøge at hive dem ned i vandet (almindeligt angreb) eller dykke.

### Belønningen:

Løs følgende op:

*"De følgende dage koger Venedig af rygter om det makabre mord. Købmænd og borgere gyser ved talen om det, mens man i de fattige kvarterer ikke kan skjule skadefryden. Skjalde skriver sange om den "sorte aften" og byens kronikører tilføjer et kapitel til krøniken. I et mørkt lokale er I samlet til at modtage tyvelaugets begunstning:*

(Tilpasses udfaldet af scenariet)

*"Brødre, jeres indsats har været forbilledlig, og har givet genoprejsning ikke bare til Amalie Skinsot, men til hele den fattige og magtesløse stand. Jeres plan vil komme til at indtage en plads*

*både i børnefortællinger, ved hoffer overalt i verden og i vores lærerbøger for fremtidige tyve og svindlere.*

*Broder Peter, du vil blive tilbudt opgave som koordinater for indbrudstyvene i Venedig, med ansvar for at fordele kvartererne rimeligt og forbedre sikkerheden for vores tyve, så vi kan nedbringe antallet af ulykker.*

*Broder Simion, du vil blive tilbudt opgaven chefforhandler i forhandlingerne med købmandsgilderne og håndværkslavene. Her vil du side om side med skøgelavet, tiggerlavet og gøglerlavet, forhandle rimelige straffe og ordentlige forhold for vores medlemmer.*

*Søster Diora, du vil blive tilbudt opgaven som international repræsentant for Kalinas børn og forhandle os om aftaler med tyvelaug i andre byer*

*Du, broder Diego, blive tilbudt opgaven som forhandler med den hellige kirke, så vi kan få syndsforladelse og forbøn tilgengæld for de opgaver vi kan hjælpe dem hellige kirke med.*

*Og du, border Rilmert, vil blive tilbudt en plads i byrådet som tyvenes repræsentant i rådhuset, hvor du kan forhandle opgaver til lavet og forfølge vores interesser blandt politikerne.*

*Men først skal vi alle ud og smage på disse fine dråber, helt fra Frankrig. Skål, brødre og søster. For det vil vare lang tid, før nogen glemmer den fødselsdag, hvor man fik serveret fødselarens hoved på et fad".*

Ved dødsfald:

*"Vi skal dog ikke glemme … der tappert satte livet på spil for en større sag – og tabte. Denne broder vil altid blive husket for sin indsats og hans familie vil blive rimeligt begavet, og en af de navnløse gyder i slummen, vil blive opkaldt efter vores tapre og selvopofrende broder. Lav os bede en bøn for vores afdøde vens sjæls frelse. Fromme skt Kalina: Gå i forbøn for denne fortabte sjæl, der nok har stjålet, løget og svindlet. Men ikke halvt så meget så de rige svin – købmænd og adelsfolk – der udsuger almindelige mennesker. Amen."*

## Appendix: Oversigt over huset:

| **Stuen:** | **Første sal** | **Anden sal** |
|---|---|---|
| 1) Gårdspladsen (12) | 1) Kanalbalkonen | 1) Festsal. Lås 10 |
| 2) Køkkenet (til gaden 10) | 2) Herskabets soveværelse (lås mod balkon 11, mod gang 9) | 2) Spisesal. Lås til festsal 10 |
| 3) Tyende, soverum, kvinder | 3) Herskabets kontor (lås mod balkon 11, mod gang 9) | 3) Herrerum. Lås til festsal 10 |
| 4) Lagergang | 4) Antonios værelse: (lås mod balkon 11, mod gang 9) | 4) Anretterlokale. Lem til loft |
| 5) Vinkælder (9) | 5) Cecilias værelse: (lås mod balkon 11, mod gang 9). | 5) Opbevaring. (Lås 9) |
| 6) Kølerum | 6) Tyende, soverum, mænd | 6-12) Gæsteværelserne (evt. lås 9) |
| 7) Fødselsrummet (9) | 7) Opbevaring: til køkken og servering | 13) Gesims, lem til loft. |
| 8) Drikkevand | 8) opbevaring | |
| 9) Lager | 9-12) Gæsteværelserne: (evt. lås 9) | |
| 10) | 13) Vagtrummet | |
| 11) Mester Tomas rum (lås 9): | 14) Baderum (låses med slå indefra) | |
| 12) Landos rum (lås 9). | 15) das – slå indefra. | |
| 13) ”molen”. (lås 12). | | |
| 14) das (slå indefra) | | |

## Oversigt over kærligheds og hadrelationer:

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Fernando | Antonio | |
| Cecilia | | | Isabella |
| Anna | | | Pedro Montazur |
| Luigi | | | Sofia Montazur |
| Claudia | | | Marcel |
| | Pascal | Linda | |